



Sommarfest i Selinor – del 1

Ett SAGA-äventyr i Selinor

Detta är ett äventyr i, och faktiskt också *under*, staden Selinor som är den största staden i länet Calevan.

Äventyret är tänkt som en introduktion till ganska nya spelare eller för de som spelar för första gången, men även mer erfarna spelare kommer att få en upplevelse i de mörka och spökliga gångarna under Selinor, bortglömda tunnlar som ingen har använt på hundratals år.

Hela äventyret är uppdelat i två delar, varje del tar ungefär en kväll att spela.

Inledning

Varje sommar när solen syns som längst på himlen så hålls det en fest i Selinor. Det är en stor händelse med marknad, olika tävlingar, tornerspel och frosseri i mat och dryck.

Alla som betalar skatt till baron Malgrin är välkomna att delta i festen alldeles gratis. De som kommer från ett annat län eller land får betala 1 silvermark eller något i liknande värde in natura (en höna, en liten tunna vin). Överskottet går till de fattiga i länet.

Gycklare, försäljare, släktingar och folk som bott i Calevan förr, kommer dit för att ha kul, äta god mat och göra affärer. Festen håller på i hela tre dagar och man brukar hyra en magiker för att försäkra sig om att få bra väder.

Ingen minns riktigt varför man håller festen, men det är en mycket gammal tradition som man håller hårt på. Endast i orostider så har man ställt in festen. Senast som detta skedde var år 1144, då man var i krig med baron Wictred av Bannok om de mineralrika kullarna vid gränsen mellan Calevan och Bannok. Man hade tänkt att hålla festen, men Wiktreds styrkor överföll mattransporten till Selinor och utan mat blev det ingen fest. Detta förnedrande övergrepp gjorde att Clevans styrkor fick nytt mod och slog så småningom tillbaka Bannoks armé.

Man håller till på festplatsen utanför den östra stadsmuren. En vecka innan festen skall börja så sätter man igång med förberedelserna. Alla som har tid hjälper till att slå gräset, hämta de enorma borden och bänkarna av ek från baronens slott. Man hjälps åt att slå upp tält, resa läktare och göra i ordning platsen för riddarlekarna och tornerspelen. Tornerspelen är väldigt omtyckta och drar alltid mycket folk. Riddare från när och fjärran kommer för att visa upp sig i praktfulla munderingar och för att vinna ära och berömmelse. Det har hänt att självaste kungen av Albion, Breannon Drakklo, har kommit för att delta i festen och spelen och vid ett tillfälle så deltog han även i riddarlekarna. Detta slutade dock med att kungen slog ut alla riddarna på rekordtid och de unga hetspörrarna som brukar



chansa på att utmana de tuffaste riddarna höll sig undan i blotta förskräckelsen för att möta kungen man mot man. Festens stora höjdpunkt är när man på tredje dagen dricker Panons skål.

Den som ansvarar för sommarfestens arrangemang är ingen annan än baronens skattmästare Gordin, men under festdagarna kallas han för Tävlingsmästare, eftersom det är han som håller i alla tävlingar och anmälningar.

Att tänka på för SL

Festens stora höjdpunkter kommer att beskrivas dag för dag. Under tävlingsdagarna så har spelarna en ganska stor frihet att göra vad de vill, vilket också är meningen.

Vad som sker under Panons skål och som får spelarna att dras in i ett spännande äventyr i tunnarna under Selior beskrivs i del 2!

Selinor under festdagarna

Under festen så är det alltid försäljning och småtävlingar på gång. Överallt så står det försäljare med sina stånd och bodar och det är ett väldigt väsen. Gatorna är fyllda med hästar och kreatur som ska säljas. barer och restauranger står vid varje hörn och varje dag så äter och dricker man så mycket man bara orkar. På kvällen så håller man prisutdelning på Lorenas torg utanför värdshuset *Skepparn' och sjöjungfrun*.

Det är inte vanligt att man går omkring klädd i rustning under festdagarna. Dessutom så är det förbjudet enligt baronens lag att bära vapen inom murarna,

undantaget är dolkar och långbågar till jakt. Det är lämpligt att du som SL läser igenom beskrivningen av staden Selinor innan du leder detta äventyr.

Portarna till staden brukar vanligtvis stängas då solen gått ner, men under dessa dagarna så låter man dem stå öppna, med fördubblad vakt.

Sammanfattning av tävlingarna

Här är en sammanfattning av de populäraste tävlingarna. Senare kommer en mer detaljerad beskrivning av varje tävling; hur spelarna kan vara med, vilka som vinner och annat som SL behöver veta för att kunna leda spelarna genom både fest och tävling.

Denna sammanfattning finns uppspikad här och var i staden och den kan ges till spelarna i början av spelet (om de kan läsa).

- Första dagen -

Förmiddag: Bågskyttetävling på Norra ängen

Anmälan: Före tävlingens start till Tävlingsmästare Gordin

Avgift: 1 silvermark

Regler: 3 pilar skjuts med långbåge mot en poängtavla. Den som får högst poäng vinner. Vid lika poäng så skjuts en pil i taget om tills en segrare koras.

Priser: 20 silvermark och en god långbåge till vinnaren.



Tävlingen är öppen för alla som har en långbåge.

Eftermiddag: Spjutkastning på Norra ängen

Anmälan: Före tävlingens start till Tävlingsmästare Gordin

Avgift: 2 örtugar

Regler: 3 kast. Den som kastar det längst vinner. Inget eget spjut får användas.

Priser: En liten tunna (40 liter) med gott öl till vinnaren. Priset är skänkt av baronen.

Tävlingen är öppen för alla, spjut lånas ut till de tävlande.

- Andra dagen -

Förmiddag: Dolkkastning vid Österport

Anmälan: Före tävlingens start till Tävlingsmästare Gordin

Avgift: 1 silvermark

Regler: 3 dolkar kastas på en träfigur med poängcirkel. Den som får högsta sammanlagda poäng vinner. Vid lika poäng så kastas en dolk i taget tills en segrare koras. Inga egna dolkar får användas.

Priser: 20 silvermark och en vacker dolk till vinnaren.

Tävlingen är öppen för alla. Egen dolk får användas.

Eftermiddag: Stridspel till fots på Östra ängen

Anmälan: Före tävlingens start till Tävlingsmästare Gordin

Avgift: 10 silvermark

Regler: Alla tävlande möts inom ett avgränsat område. Vinnare är den man som lämnar området sist eller den man som faller sist.

Tävlingsvapnen, som är trubbiga träningsvärd, lånas ut från baronens arsenal. Ringbrynja eller annan rustning av metall och sköld är obligatoriskt. Inga dödande eller lemlästade slag eller hugg får utdelas.

Priser: 150 silvermark och ett dyrbart bredsvärd till vinnaren.

Tävlingen är öppen endast för adelsmän och soldater anställda hos en baron eller riddare.

- Tredje dagen -

Förmiddag och eftermiddag:

Tornerspel vid Tornerspelsplatsen

Anmälan: Före tävlingens start till Tävlingsmästare Gordin

Avgift: Ingen

Regler: Den som har full riddarmundering dvs. egen stridshäst, metallrustning, sköld och lansar, får ställa upp i tävlingen.

Priser: Vinnaren i tävlingen får en dvärgsmidd ringbrynja.

Kväll: Stor fest på östra ängen utanför staden.

Förhållningsregler

Den tävlande som använder sig av magi eller andra övernaturliga medel kommer omedelbart att sättas i fängelse. All användning av magi i eller utanför staden Selinor är förbjuden utan speciellt tillstånd



av baronen. De som medvetet stör tävlingarna kommer att få böta och riskerar att dömas till fängelse.

Detaljerad beskrivning av tävlingarna

Här följer en detaljerad beskrivning av tävlingarnas regler, vilka speciella personer som deltar och vinner (om inte spelarna vinner!). Flera av de personer som spelarna stöter ihop med i tävlingarna finns beskrivna i delen om Selinor.

Förmiddag första dagen - Bågskyttetävlingen

Vid Norra ängen så har man ställt upp 5 runda tavlor. Dessa har röda och vita poäng-ringar målade och står på 40 meters avstånd. Mycket publik har samlats och alla gör sitt bästa för att heja fram sin favorit.

Förra årets vinnare var Jägarmästare Frellorin.

Tävlingsmästare Gordin talar om vilka regler som gäller för tävlingen.

Spelaren slår en T20 och drar sedan av resultatet av tärningsslaget från sitt attackvärde för långbåge och ser i tabellen nedan var pilen träffade. Varje spelare skjuter tre pilar och man räknar ihop resultatet. Högst resultat vinner förstas tävlingen. Alla spelare får +5 i bonus för attacken för att tavlan är stor och skytten har god tid att koncentrera sig på skottet.

Exempel: Tetwulf har 7 i attackvärde med långbåge men får +5 i bonus och har då 12 i attack. Han slår en T20 och får en 5:a. 12-

5 är 7 och han får då en 6-poängare. Carwyn har 9 i attack med långbåge, med +5 i bonus så får han hela 14 i attackvärde. Han slår en 12 och 14-12 är 2 vilket blir en miss. Frellorin har 11 i attackvärde med långbåge, med bonusen så blir det hela 16 i attackvärde. Han slår en 5 med T20 och 16 - 5 är 11, vilket är en fullträff, 10 poäng!

Resultat	Poäng
10 eller mer	10 poäng
9	8 poäng
7-8	6 poäng
5-6	4 poäng
3-4	2 poäng
2 eller mindre	miss

Om ingen av spelarna lyckas bättre så blir 3 bästa resultaten i tävlingen de följande:

Riddar Nervil av Selinor (baron Malgrins näst äldsta son och chef över Selinors bågskyttekompani) får ihop hela 29 poäng.

Jägarmästare Frellorin av Norrig får 28 poäng.

Franwen (dotter till Jägarmästare Frellorin) får 22 poäng.

Prisutdelningen sker på kvällen.

Eftermiddag första dagen - Spjutkastningen

På Norra ängen så har man flyttat undan poängtavlor från bågskyttetävlingen och utökat avstånden så att spjutkastningstävlingen kan äga rum utan problem. Det är många



som vill ställa upp i tävlingen som är öppen för alla.

Tävlingen går till så att man kastar 3 långa spjut med stålspets och räknar det längsta kastet. För att räkna ut hur många meter som kastet blir så använder man följande lilla formel:

(STYRKA + MOTORIK + Kastvapen)T6

Spelaren slår lika många T6 som man har i Styrka, Motorik och färdigheten Kastvapen. Sedan lägger man ihop allt och ser vad summan blir. Resultatet är hur många meter som kastet blev.

Exempel: Borwyn skall kasta spjut. Han har 5 i Styrka, 6 i Motorik och 2 i färdigheten Kastvapen. Borwyn får med andra ord slå 13T6.

Om ingen av spelarna lyckas bättre så blir de 3 längsta kasten i tävlingen:

Menige Horrow kastar 102 meter.

Joroin Murare kastar 95 meter.

Riddar Adalon av Horried (landlös riddare i Selinor och ägare av värdshuset Östporten) kastar 81 meter.

Förmiddag andra dagen - Dolkkastningen

Vid värdshuset Östporten så har man ställt upp fyra träfiguren föreställande människor och man har målat ringar med olika poäng på dem. Dolkkastning är svårt och det är inte lika många som ställer upp i denna tävlingen som det var i bågskyttet. Sir Adalon och Harald Rödfleta som driver värdshuset Östporten har flyttat ut

försäljningen av öl och maltsprit från sitt populära värdshus och står och serverar från ett bord intill. Förfriskade män kastar blickar och kommentarer till Elise och Elaine, de mycket vackra tvillingarna som jobbar för sir Adalon.

Dolkkastningen liknar bågskyttetävlingen. Man kastar 3 dolkar mot tavlan och försöker träffa de områden som ger mest poäng. Högst totala poäng vinner.

Spelaren slår en T20 och drar sedan av resultatet av tärningslaget från sitt attackvärde för kastvapen med dolk och ser i tabellen nedan var den träffade. Om två tävlande får lika poäng så kastar man en dolk i taget för att kora vinnaren. Alla spelare får +5 i bonus för attacken för att tavlan är stor och spelaren har god tid att koncentrera sig på kastet.

Tärningsresultat	Poäng
10 eller mer	Huvud - 10 poäng
9	Hjärta - 8 poäng
7-8	Lunga - 6 poäng
5-6	Övrig kropp - 4 poäng
4 eller mindre	Miss

Dessa blir de 3 högsta poängen om inte någon spelare lyckas bättre:

Kaptan Cranin (baronens äldsta son och Calevans kavallerichef) får 29 poäng.

Ennoch Eldhand (vapensmed i borgen) får 25 poäng.



Franwen (Jägarmästarens dotter) får 19 poäng.

Eftermiddag andra dagen - Stridsspel till fots

För att kunna ha ett stridsspel så har östra ängen invid festområdet blivit omgjord till ett slagfält i miniatyr. Läktarna som omgärdar det 100 x 100 meter stora tävlingsområdet är överfyllda med folk som vill se riddarna och soldaterna slåss med varandra. De tävlande sprids ut inom området av 10 rödklädda kontrollanter som sedan tar plats för att kontrollera deltagarna. Tävlingsmästaren lyfter ett stort stridshorn till läpparna och blåser en lång ton. Slaget kan börja!

Endast adelsmän, soldater som är anställda hos en adlig och män som egen rustning med sköld får ställa upp i denna ganska våldsamma tävling som går ut på att bli ensam kvar i det utstakade området. Inga dödande eller lemlästade slag får utdelas, man hugger och slår bara för att få den andre att ge sig eller att få han eller hon att bli medvetslös.

De trubbiga svärden som delas ut förhindrar detta till stor del. Man attackerar och drar av skada som vanligt, men när man kommer ner på 0 KP så dör man inte, man blir endast medvetslös. Under kapitlet om strid så kan man läsa mer om detta i stycket Attackera utan att skada.

När den avsvimmade personen vaknar upp igen så får han tillbaka hälften av sina ursprungliga KP. De KP som han har förlorat läks på ett par dagar. Om någon ändå tappar fattningen och försöker

döda sin motståndare så blir den personen snabbt diskvalificerad och borttagen från tävlingen. Skadade personer får oftast själva se till att de kommer under vård och riddare brukar ta med sig sina egna läkare som kan ge dem 1:a hjälpen efter tävlingen. Man har aldrig chans att försöka ge 1:a hjälpen mitt under kampen.

De rödklädda kontrollanterna ser även om någon försöker hålla sig undan strid och gömma sig och tar genast bort dessa från tävlingen.

Det är svårt som SL att genomföra denna tävling rättvist om någon av spelarna beslutar sig för att delta. Riddare har ofta med sina egna soldater i spelet som söker upp de farligaste motståndarna till sin herre och försöker slå ut dem. Sedan kliver soldaterna ur tävlingsområdet för att låta sin herre vinna.

Så här går stridsspelet till för spelarna:

Om någon av rollfigurerna lyckas slå ut tre stycken tävlande, som står beskrivna nedan, så är det bara spelaren och en riddare kvar. Om spelaren lyckas att slå ut den riddaren, som också står beskriven nedan, så vinner han/hon tävlingen!

Dessa tre motståndarna får spelarna möta, i turordning. Samtliga bär ringbrynja, sköld och hjälm.

Motståndare 1

Kroppspoäng: 10

Attack/skada (bredsverd): 6/T6+2

Försvar: 6



Motståndare 2

Kroppspoäng: 8 (lite skadad)

Attack/skada (bredsvärd): 7/T6+2

Försvar: 7

Motståndare 3

Kroppspoäng: 7 (lite skadad)

Attack/skada (bredsvärd): 9/T6+2

Försvar: 8

Om spelarna lyckas besegra dessa tre motståndare så får de möta riddar Caerwyn av Grion i finalen.

Om mer än en spelare klarar av sina tre motståndare så får spelarna först möta varandra innan vinnaren får möta Caerwyn i finalen.

Sir Caerwyn av Grion

Kroppspoäng: 10

Attack/skada (bredsvärd):
11/T6+3 (extra styrkebonus)

Försvar: 9

Om inte någon rollfigur lyckas med att besegra 3 motståndare och riddar Caerwyn av Grion, så blir segrar Caerwyn i denna tävling.

Tredje dagen - Tornerspelet

Hela tredje dagen går åt till det stora tornerspelet. Alla som kan ställa upp med egen häst, metallrustning, sköld, hjälm med visir och ett antal lansar får ställa upp i tävlingen. Om de inte av någon speciell anledning är portförbjudna. Släktingar till baron Wictred av Bannok är inte välkomna, men det brukar alltid komma några riddare som bär Wiktreds färger för att visa vad Bannoks ädligar går för. De är

kända för att använda fula knep och skumma metoder.

På tornerspelsplatsen så är läktarna fyllda med folk. Öster om platsen med de två banorna så står riddarnas tält uppställda. En mängd med kulörta vimplor och fanor vajar för vinden. Riddare och deras väpnare visar stolt upp sina vapensköldar. Rustningar och vapen är noggrant putsade och blänker i solen. Baron Malgrin har tagit plats vid hedersläktaren och de andra hedersgästerna börjat ta plats. Tävlingsmästaren, för dagen iklädd en dräkt i grönt med gula tofsar, talar högt om för åskådarna vilka tävlande som skall möta varandra.

Regler för tornerspelet

Ett tornerspel kan var nog så svårt för SL att hålla reda på. För att hjälpa till på traven så finns det en förklaring om hur man hanterar lansar i slutet av detta avsnitt.

För att få ställa upp i tävlingen så måste man äga en metallrustning, sköld, hjälm med visir, handvapen och några lansar med trubbiga spetsar. Dessutom måste man äga en häst som är tränad för strid. En vanlig ridhäst är absolut inte godkänd och får dessutom panik om den möter en framrusande häst som är tränad för strid. Inte att rekommendera.

Baronen har rätt att dubba vinnaren till riddare om denne inte redan är det. Om någon ställer upp som inte är riddare så bär denne en helt blank eller vit sköld under tävlingen.

Korandet av en vinnare går till på ungefär samma vis som vid



stridsspelet till fots dagen innan. Om någon av rollfigurerna lyckas slå ut tre stycken tävlande, som står beskrivna nedan, så är det bara rollfiguren och en riddare kvar. Om spelaren lyckas att slå ut den riddaren, som också står beskriven nedan, så vinner han/hon tävlingen! Om två rollfigurer lyckas slå ut tre tävlande var så möter spelarna varandra först, innan vinnaren möter riddaren i en final.

Dessa är de tre motståndartyperna som spelarna får möta, i turordning. Samtliga bär ringbrynja eller fältrustning och använder bredsvärd om båda ramlar av hästarna.

Motståndare 1

Kroppspoäng: 10

Attack/skada (lans): 9/1T6+4

Attack/skada (bredsvärd):
9/1T6+2

Försvar: 9 (ringbrynja)

Motståndare 2

Kroppspoäng: 8

Attack/skada (lans): 10/1T6+4

Attack/skada (bredsvärd):
9/1T6+2

Försvar: 9 (fältrustning)

Motståndare 3

Kroppspoäng: 7

Attack/skada (lans): 11/1T6+4

Attack/skada (bredsvärd):
9/1T6+2

Försvar: 9 (ringbrynja)

Sir Darion av Hamste

Kroppspoäng: 10

Attack/skada (lans): 13/1T6+4

Attack/skada (bredsvärd):
10/1T6+3 (styrkebonus)

Försvar: 10 (fältrustning)

Darion är en landlös riddare som bor hos baron Malgrin i borgen. Han har fått en kraftig träff på sig tidigare i turneringen, men klarade sig kvar i sadeln. Darion finns närmare beskriven i kapitlet med Calevans viktiga personer.

Om alltså ingen av spelarna lyckas med att slå ut 3 motståndare och riddar Darion av Hamste så vinner Darion den vackra rustningen som är priset. Det är en vanlig ringbrynja, men den är smidd av dvärgar, mycket vackert gjord och känns lätt att bära.

Lansar

Om man träffar med sin lans så gör den 1T6+4 i skada. Av denna skada så får man dra av så mycket som rustningen absorberar. Resterande skada är sådan som normalt sett inte är dödande skada, precis som i stridsspelet. Endast häften av skadan är "riktig". Om man går ner på 0 KP så svimmar man. En person som blir träffad måste alltid slå lika med eller högre än den skada som utdelades för att inte ramla av hästen, även om man inte svimmar av smällen. Tärningsslaget får modifieras med eventuell färdighet i Rida.



Om båda ryttarna faller av samtidigt så är båda utslagna. Om detta sker under finalomgången så avgörs omgången med handvapen till fots tills någon av riddarna ger sig.

Reglerna för attack utan skada gäller; inga dräpande eller dödande slag får utdelas mot den andre.

Övriga händelser

Under dessa dagar så kan det ju också hända andra saker. Spelarna kan råka ut för krogslagsmål, ficktjuvar eller någonting annat. SL kan fritt hitta på vad som helst för att fylla ut äventyret och kanske göra det till tre spelomgångar istället för en.

Någon av spelarna kanske finner en intressant artefakt till salu på torget som redan blivit stulen av några tjuvar, och helt plötsligt blir rollpersonen anklagad för stöld!